AÇÃO GAMES

Abril Jovem

SÓ DICAS GOLD

Como salvar as garotas mais difíceis

Passo a passo com 62 fotos

PLAYSTATION

BLASTO

A aventura do momento detonada até o final

Parte integrante da revista Ação Games edição nº 129. Não pode ser vendido separadamente.

Playstation

BLASTO

- *Desafios diferentes a cada fase*
- *O visual 3D é ótimo e quando a câmera gira você não se perde*
- *Só o desafio é descabelante. Mas você ganhou este debulho completo e não precisa se preocupar*

Por Tadeu C.Pereira

A Sony conseguiu: Blasto é melhor do que Crash Bandicoot e do que Croc também. Seu novo herói é um cara metidão, com pique de herói-macho-man e cheio de frases engraçadas.

Ele está pronto para acabar com qualquer extra-terrestre que se atreva a cruzar o seu caminho. Blasto tem várias habilidades: ele corre, pula, voa com seus superjatos e tem uma mira apuradíssima (se você pegar o jeito de atirar, claro).

Divertido e Difícil

O jogo tem gráficos caprichados e quando a câmera gira é pra ajudar você e não para atrapalhar. A jogabilidade é ótima e as fases trazem desafios diferentes, o que garante a diversão e evita a chatice.

Como o desafio é grande e alguns chefes tiram muitas vidas nossa estratégia mostra como encher os bolsos de vida para avançar mais facilmente. O negócio é conhecer bem as fases para passá-las, pois elas são longas e você só tem uma opção para salvar; ou seja, cada Save apaga o anterior.

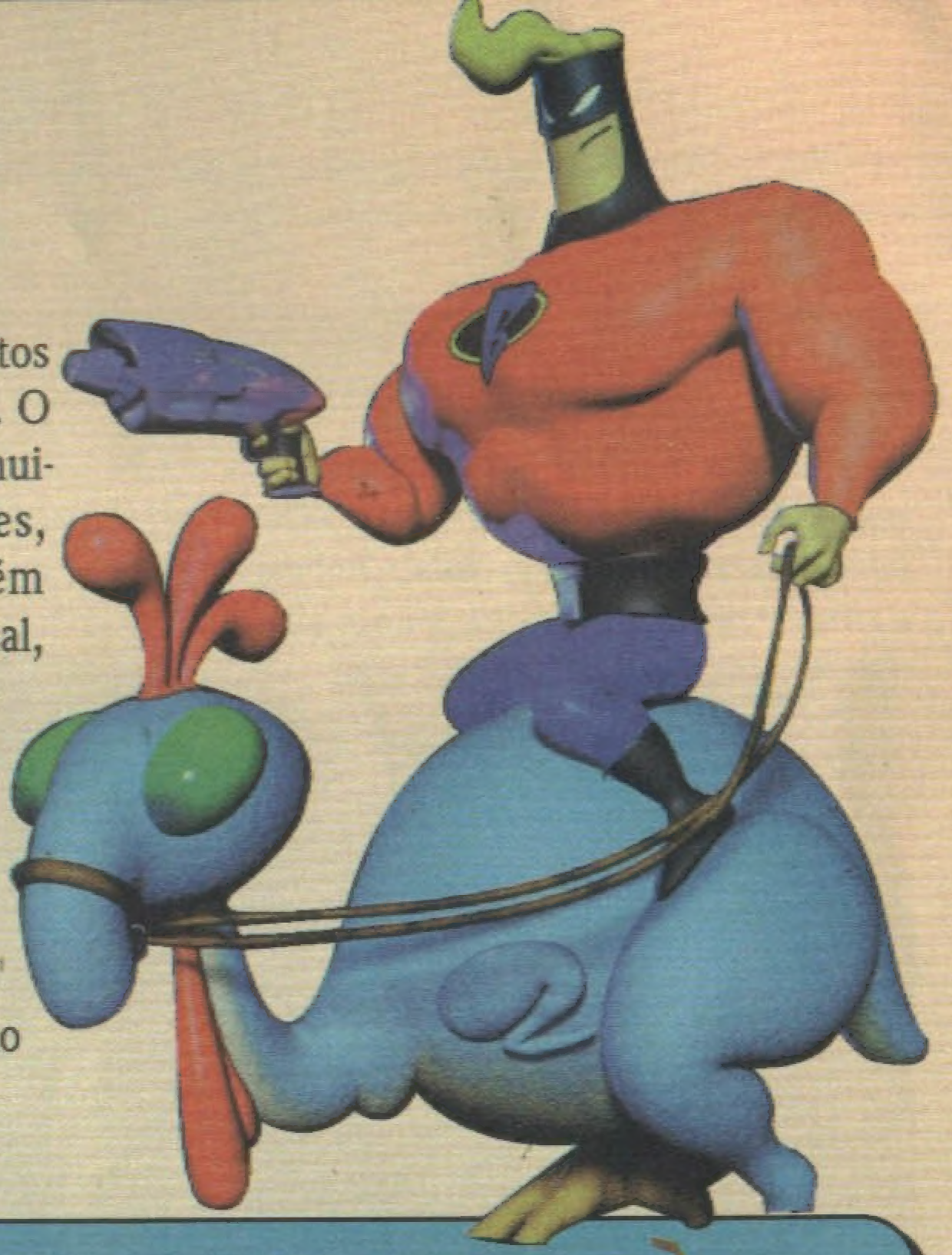
BLASTO

Playstation, Aventura/Ação, da Sony, 1 jogador, Memory Card. Já nas prateleiras.

9,0 Caprichado! Um 3D ótimo, com jogabilidade dez desafio diversificado. Perdeu nota porque dá apenas um Save e ficou muito difícil.

Ótimo Visual e Jogabilidade no Talo

Blasto está cheio de efeitos visuais e belos cenários. O joystick analógico ajuda muito em algumas situações, mas dá para jogar também com o controle tradicional, embora algumas passagens se tornem quase impossíveis de transpor. A fórmula não é nova, mas o game já nasce clássico, com pique para fazer carreira. A gente, pelo menos, gostou muito!



ITENS DO HERÓI

Cria aliens

Arma congelante

Combustivel para o foguete

Arma de fogo

Vida Extra

Carrega o tiro Mega Blasto

Transforma o tiro em teleguiado

Rajada de tiros

Energia

Motor a jato

Arma especial para enfrentar o Big Alien

Bomba atômica

Invencibilidade

Invisibilidade

DETONE C

Dá para ir até o final apenas detonando os aliens. Mas você pode também libertar as lindas garotas (Babes) e ganhar novas opções no Menu. Veja no final como libertar todas elas.

FASE 1

DICA GERAL: Esta é a primeira Babe aprisionada. Você decide se quer ou não zerar o jogo salvando todas elas. O Blasto bem que gostaria!

Você consegue três vidinhas: dependure-se na borda e contorne a caixa.

Depois de destruir todos os aliens, não saia da fase. Volte ao ponto no qual você pegou as três vidas e você irá encontrar o jato. Depois é só voar até a Babe 2 no começo da fase.

OS ALIENS

Fique ligado nas fotos com o destaque DICA GERAL. São coisas que você vai encarar durante todo o jogo.

Há trechos em que você precisa voltar para fases anteriores. Por isso, o roteiro tem trechos de vai-e-vem.

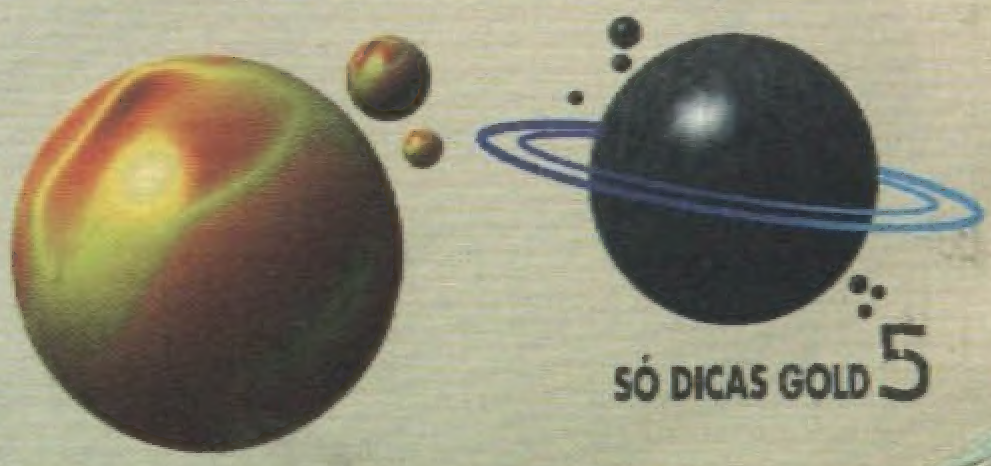
Depois de faturar duas vidas resgatando a babe, voe nesta direção para encontrar quatro vidas. A última está na parte traseira da nave de Blasto.

Este lugar pode parecer vazio, mas esconde plataformas invsíveis.

FASE 2

DICA GERAL - Destrua os aliens e ligue a máquina. Suba no muro e pegue uma vida atrás dele.

DICA GERAL - Use a mira para destruir estas caixas de cor laranja.



Quase no final deste ponto você pode conseguir quatro vidas. Duas aparecerão entre as caixas laranjas. Surgirá mais uma do outro lado, onde você estava, e a última rola ao lado das caixas laranjas: dê um pulo certeiro.

FASE 3

Pegue uma vida extra aqui, logo abaixo.

Volte agora por cima do túnel e pegue 2 vidas.

Chefe polvo: basta atirar nos pontos que estão ao lado dos tentáculos.

FASE 4

Babe 1

Depois de faturar duas vidas não esqueça de pegar outra vida que se encontra embaixo da plataforma onde estava a babe.

Foto 1

DICA GERAL: Empurre estas pedras para abrir passagens.

Foto 2

Siga em frente e fature duas vidas nesta caverna.

Foto 3

Ligue esta máquina e abra a Fase 6.

FASE 5

Foto 1

Pule aqui, pegue duas vidas, siga em frente pela esquerda, desviando das minas. Você vai sair de novo na fase 4.

FASE 4 - PARTE 2

Foto 4

Você só consegue pular aqui com esta ave. Tome muito cuidado.

Fature muitas vidas depois de destruir estes aliens.

Este é o caminho para a fase 6.

FASE 6

Memorize a ordem de entrada das formigas e só atire com munição no talo.

FASE 4 - PARTE 3

Chefe: tente chegar nele com a arma atômica e muitas vidas. Fique longe!

FASE 7

Aperte este botão, volte e pegue o item da arma alien.

Jogue um alien para o Big Alien. Enquanto ele come, vá pela esquerda ache a porta, entre e pegue o jato.

Suba com uma arma potente, como a atômica, para destruir esta nave bem rapidamente.

Entre aqui e abra a passagem para abrir a saída da fase e encontre mais uma babe.

FASE 8

Detone o motoqueiro deste lugar.

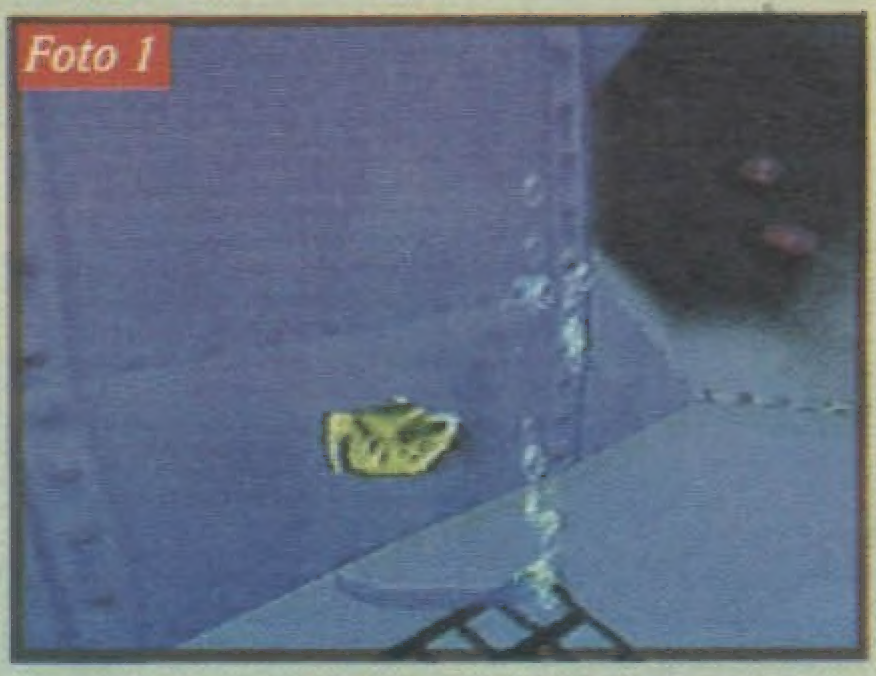
FASE 9

Neste ponto corra e, no limite da outra extremidade, jogue um alien. Ele vai abrir a ponte para a Fase 10.

FASE 10

Fase sem maiores problemas: só chaves e esta babe solitária.

FASE 11



Isto é um verdadeiro labirinto: sempre tenha como ponto de referência esta parte onde estão vários túneis. Tome cuidado com aliens e minas. Seja paciente para não perder vidas.

FASE 12

Após limpar fase. só resta voltar para a Fase 9, pois você não tem a arma para encarar o Big Allen. Neste ponto, pegue uma invencibilidade e vá pegar outra lá em cima perto do Big Alien. Vá pela esquerda onde você irá encontrar uma subida com buracos com larvas. Entre na passagem para o final e depois na sala de larva, pela direita.

Caso você tenha conseguido chegar até esta sala sem erros você irá para fase 9, caso contrário vira churrasco.

FASE 9 - PARTE 2

Destrua estas caixas e empurre a caixa verde.

Esta arma é a única que pode destruir o Big Alien. Volte para a Fase 12.

FASE 12 - PARTE 2

Agora você pode destruir o Big Alien. Acabe com ele e abra a última chave.

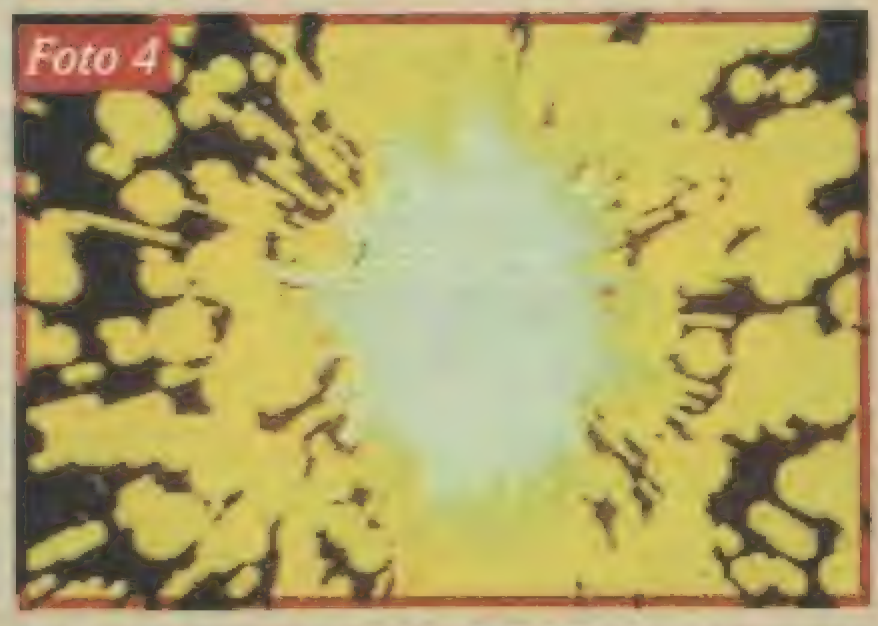
Mesmo ferido ele ainda é uma ameaça. Mas não se preocupe. Agora é só curtir o final.

FASE 13

Chefe: ele ataca primeiro como robô. Use o jato dele para acertá-lo por cima.

Agora sua nave vai atacar por todos os lados. Use a arma atômica e a invencibilidade para derrotá-lo.

FINAL



Blasto derrota o vilão e o planeta explode!

Mas nosso herói foge antes na nave do próprio chefão. Boa sorte Blasto!

SALVE AS

Blasto tem 50 garotas (babes) para você salvar.

Reduza a velocidade da prensa esmagadora, passe por baixo e você encontrará esta garota (babe) do lado esquerdo. Pule na plataforma da esquerda para abrir a porta.

Esta é pauleira: pule nas plataformas deste tubo voador. A garota está no fim à direita.

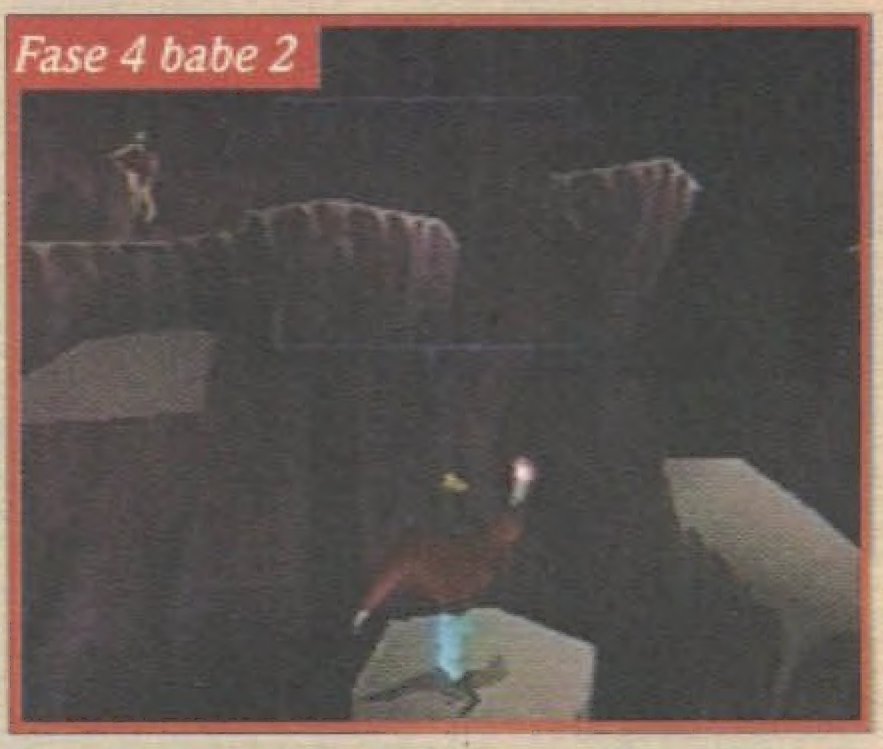
Após descer pelo tubo, ligue todas as máquinas ao redor. Volte e esta garota aparece.

Depois de detonar o subchefe motoqueiro, desligue todos os flashes de luz e esta garota aparecerá nesta roda negra com desenho de diamante exatamente como você na foto.

GAROTAS

Damos as mais dificeis e o resto é com você

Depois de descer pelas caixas azuis, você encontrará esta garota na plataforma. Ao pular aí, dezenas de aliens vão atacar!



Pule na platafroma da direita, depois na outra da direita (que sobe e desce) e para a esquerda para libertar esta babe.

Após libertar a Babe 1, vá para a próxima plataforma, suba, ligue a máquina para achar esta aqui.

Seqüência de plataformas muito mais rápidas que a anterior. Boa sorte!

Só dá para chegar aqui montado neste pássaro gigante. Detone os ETs e encha a sacola de vidas.

Depois de ligar as três plataformas desta fase (já no final do jogo), você liberta esta garota.

Depois desça pelo lado esquerdo para salvar mais esta aqui.

Ôps, garota única da fase. Ela está bem no começo e basta detonar o ET guardião.

Esta é bico: aparece no meio do caminho, amarrada pelas formigas. Basta detonar os insetos.

FASE 6 BABE 2 - Outra fácil. Basta seguir a seqüência de pedras, logo depois da máquina.

Depois de pegar o jato, vá até o alto da torre. Bingo: a garota está lá.

Depois de detonar o subchefe Nave, suba até o final dessa torre azulada para libertar outra Babe.

Saindo do tubo dos ventiladores, suba até encontrar esta garota.

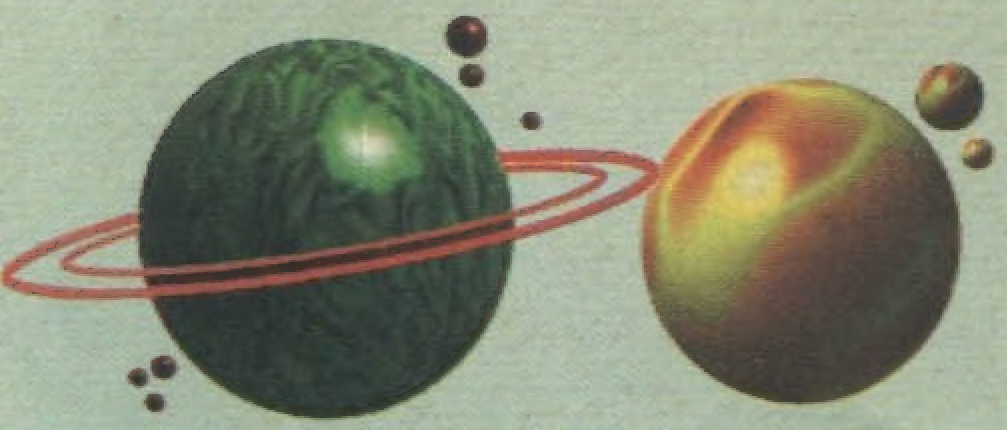
Nesta fase há seis garotas, mas é muito difícil se localizar no cenário e

encontrá-las, pois todos os lugares são semelhantes aos destas fotos.
Tente logo de cara encontrar o acessório Jato (jetpack). Depois, siga sempre em frente, pulando as plataformas pelas bordas e ignorando um anel de ilhotas que aparece do lado direito. Só tente pegar os itens se você tiver o Jato, pois o risco é grande. De preferência, deixe para pegá-los na volta.
Ao enfrentar o primeiro subchefe da área, fique pulando entre as ilhotas, pois ele explode qualquer uma em que você puser os pés.
Você encontrará as primeiras cinco garotas pouco antes de enfrentar o segundo subchefe. Depois de enfrentá-lo, tudo o que você tem de fazer é voar para cima, até o fim para libertar a outra garota e entrar na fase 9.
Boa sorte!

Depois de encontrar a arma para enfrentar o Big Alien, entre na seqüência de esteiras para encontrar outra garota no final.

Perto do Save do jogo na porta 5, entre na passagem da direita, pule pelas plataformas até encontrar esta garota.

A garota vai estar bem no meio do seu caminho. Basta detonar os aliens.



Se você salvou todas as garotas, verá uma opção nova na tela de opções do jogo, chamada View Babes. Nela você verá estas cenas. Boa curtição.

Impresso na divisão gráfica da Abril S.A. Todos os direitos reservados pelo editor. É uma publicação da Abril S.A. Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, Brasil, CEP 05425-902. Parte integrante da edição nº 129 da revista Ação Games, julho de 1998. Não pode ser vendido separadamente. Para adquirir, ligue (011) 810-4800 ou escreva para DINAP S.A. Depto. Números atrasados, Caixa Postal 2505, Osasco, São Paulo. Atendimento limitado ao estoque disponível.